

## **Spielregeln „Frische Luft für die Gruft“ (1115)**

Ziel:

Jeder Spieler versucht weiterhin, seine Vampire in die Gräber zu legen.

Die Spielregeln des Grundspiels bleiben erhalten. Jeder bekommt noch zusätzlich zwei Fledermäuse in seiner Farbe. Der Graf wird mit dem Sockel zunächst ins Zentrum des Spielbretts gestellt.

Alternativ zum Öffnen einer neuen Gruft kann ein Spieler auch eine Fledermaus einsetzen. Diese wird auf einen beliebigen Sargdeckel gelegt. Danach fragt der Spieler reihum die Mitspieler, ob diese anzweifeln wollen, daß die Gruft mit der Fledermaus leer ist.

Sobald ein Spieler dies anzweifelt, wird die Gruft geöffnet. Ist sie leer, darf man einen eigenen Vampir dort reinlegen, unabhängig von der Farbe des Deckels. Der Anzweifler erhält als Strafe dagegen einen Holzpflock. Befand sich aber ein Vampir in der Gruft, wird dieser nun herausgeholt und landet beim aktiven Spieler. Der frei gewordene Platz wird vom Anzweifler mit einem seiner beiden außenstehenden Kreaturen belegt. Auch hier wird die Deckelfarbe ignoriert. Wenn eine Knoblauch-Zehe in der Vertiefung liegt, erhält der Besitzer diese zurück. Der Besitzer des Knoblauchs darf dem Spieler einen seiner Vampire geben. Bei der eigenen Knolle erhält man von jedem Mitspieler einen Vampir. Auch hier darf der erfolgreich zweifelnde Spieler den leeren Platz mit einem eigenen Vampir belegen und den Deckel danach schließen.

Auch wenn die Gruft mit der Fledermaus von keinem Mitspieler als "belegt" deklariert wird, muß der Deckel abgehoben werden. Bei einer leeren Gruft kommt dann ein Vampir dort hinein. War die Position bereits belegt, wird der dort liegende Vampir entfernt und einem Mitspieler geschenkt. Der frei gewordene Platz wird anschließend wieder mit einer eigenen Kreatur gefüllt. Taucht überraschenderweise eine Knoblauch-Zehe auf, wird diese ihrem Besitzer zurückgegeben. Auch hier kommt anschließend eine eigene Person in die freigewordene Position. Eine eingesetzte Fledermaus ist danach aus dem Spiel und wird in die Schachtel zurück gelegt. Nach der Benutzung einer Fledermaus endet der Spielzug automatisch.

Der Graf bleibt so lange in der Mitte, bis es einem Spieler gelingt, drei seiner Kreaturen in einem Spielzug auf dem Plan unterzubringen. Dadurch wird er so beeindruckt, daß er mit dem Sockel zusammen vor dem Spieler abgestellt wird. Alternativ kann man zum Grafen kommen, wenn der rechte Nachbar diesen besitzt und verliert.

Am Ende des Zuges setzt man den Grafen auf ein beliebiges Grab. Dieses wird für die Mitspieler damit gesperrt und auch bei einer Rattenplage nicht geöffnet. Der Sockel bleibt allerdings beim Spieler liegen

Kommt der Spieler nun erneut an die Reihe, muß er als erstes das Grab öffnen, auf dem der Graf steht. Der Deckel hat dabei keine Bedeutung. Ist das Grab leer, kommt sofort ein eigener Vampir hinein. Danach muß der Graf im Uhrzeigersinn auf das nächste Viertel mit Gräbern gesetzt werden.

Hat man Pech und die geöffnete Stelle ist besetzt, verliert man den Grafen und die Säule an den linken Nachbarn. Der Spielzug endet sofort, aber man bekommt zumindest keinen Pflock.

Spielende:

Auch mit der Erweiterung endet die Partie, sobald ein Spieler alle seine Vampire losgeworden ist.